32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- **RIMBO**
- **WATER BEAT WEAR**
- **THE CLIMBER**
- **PONGO**
- **GOLF**
- **SAVANA**
- **CATCH**

- TUTTI I GIOCHI SPORTIVI PER IL VOSTRO COMPUTER
- UN MODEM PER COMINCIARE A COMUNICARE
- RAMBO, UN EROE SENZA PAURA

I numeri arretrati di I MAGNIFICI SETTE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE srl, via Ausonio 26, 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

UN RACK PER SOGNARE

Eh sì, cari amici, stavolta Magnifici Sette l'ha fatta grossa nei confronti di chi vuole propinare dei rack come omaggio facendo poi pagare di più il drive o la stampante! Basta con questi giochi di alcuni commercianti poco onesti. Con questa rivista sarete in grado di costruirvi da soli o con l'aiuto di un amico un bellissimo rack spendendo soltanto 20 mila lire. Troverete tutte le istruzioni incluse in questo fascicolo. Oltre naturalmente ai sette bellissimi giochi che danno il nome alla rivista, ai giochi sportivi per il 64, alle spiegazioni di Rambo e a un po' di news. Basta?

RIMBO

Nel regno di Caledon, alla corte del re Sangor, il prode cavaliere Rimbo ha sfidato a pallascherma il primo Paladino del castello. Legato ad un potente elastico che ne rallenterà i movimenti, il tuo eroe dovrà combattere a singolar tenzone sia con la spada sia con la magnetosfera rimbalzante che dovrà accuratamente evitare o afferrare con la sua arma per poi rilanciarla con forza contro il suo agguerrito avversario

JOYSTICK PORTA 2

F1	per giocare
F3	numero giocatori
F5	livello gioco
RESTORE	per ripartire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

RIMBO

....

....

....

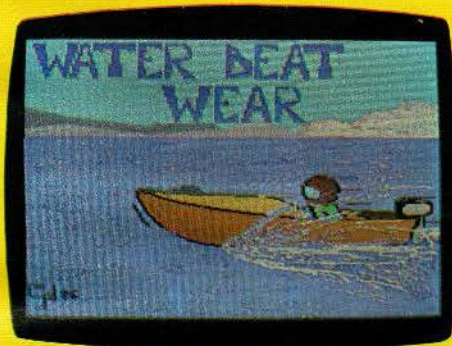
Annotazioni

....

....

....

WATER BEAT WEAR

Un vasto anello d'acqua, un potente motoscafo e molto coraggio. Ecco gli ingredienti per una avvincente gara di velocità un po' al di fuori della norma. Ebbene in questo gioco non solo troverete tutto questo con il realismo di sempre, ma avrete anche la possibilità di mettere alla prova il vostro coraggio e la vostra prontezza di riflessi.
Infatti dovrete anche vedervela con uno stuolo di fanatici avversari che privi di ogni scrupolo non esiteranno anche a speronarvi pur di non cedere la palma della vittoria.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per partire
F1	per ripartire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

WATER BEAT WEAR

....

....

....

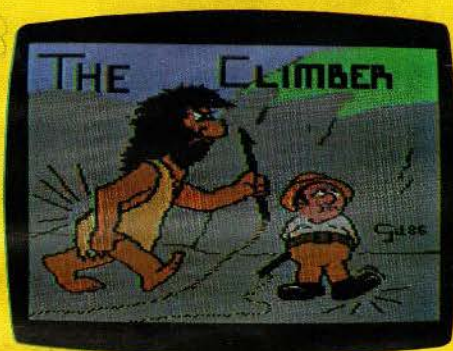
Annotazioni

....

....

....

THE CLIMBER

Il Professor Ossobuco, il famoso archeologo, ha finalmente realizzato il suo sogno scovando nel bel mezzo della infida jungla amazzonica la mitica terra di Mugh dove ancora sopravvivono antichi dinosauri. Ed è appunto per recuperare le loro preziose uova che il povero professore dovrà arrampicarsi su e giù per scoscesi dirupi col solo aiuto di robuste corde che potrà lanciare col suo fucile ad arpione. Con la sola difesa del suo schermo elettrico egli dovrà anche affrontare ogni sorta di pericoli che gli saranno portati dai temibili selvaggi locali e da dispettosi uccellacci sganciasassi.

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa
SPAZIO	riparte

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE CLIMBER

....

....

....

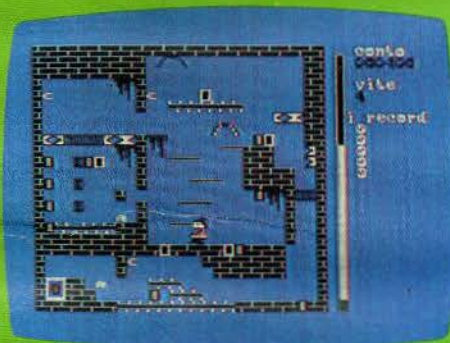
Annotazioni

....

....

....

PONGO

Nel villaggio di Kai-thu regna la disperazione! Infatti il malvagio demone Tee-Po ha rubato il prezioso idolo del sacro dragone e fattolo in mille pezzi lo ha sparso nel pericoloso labirinto dei demoni di Sunia. Ma i saggi del villaggio hanno trovato la soluzione ai loro problemi; essi invieranno il grande Pongo, l'acrobata più famoso di tutta la Cina, a recuperare il prezioso Idolo. Solo Pongo potrà infatti superare i terribili trabocchetti e le demoniache trappole di Sunia e concludere così felicemente la sua missione. Saprai anche tu essere all'altezza del grande acrobata cinese?

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per partire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PONGO

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

GOLF

Ed ora cari amici rilassatevi con una salutare e divertente partita di golf su verdissimi prati dall'impeccabile stile inglese. Scelta la difficoltà potrai iscrivere il tuo nome e quello dei tuoi avversari nell'elenco dei concorrenti e quindi via verso le buche! Per ogni percorso avrai a disposizione tutta una serie di mazze a diversa potenza di tiro e potrai scegliere la direzione che dovrai indicare usando come convenzione le ore dell'orologio. Ricordati infine di impostare la potenza del tiro. E se sbagli qualcosa? Niente paura, premendo F1 potrai impostare nuovamente le condizioni di gioco.

JOYSTICK PORTA 2

P	per giocare
I	istruzioni

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GOLF

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SAVANA

Alla guida di un potente fuoristrada, attrezzato contro ogni imprevisto, potrai vivere la reale dimensione dell'avventura contro i micidiali pericoli della jungla e della savana inesplorata. Il tuo vantaggio avrà inizio nel momento in cui, ai limiti del mondo civile, ti verranno lanciati i rifornimenti che dovrai fare cadere esattamente sull'apposito bersaglio. Sarà a questo punto che tu, solo col tuo coraggio, potrai inoltrarti per inesplorati sentieri, su ponti pericolanti, tra paludi infestate di orridi mostri lanciando così la tua sfida alla natura selvaggia. Ricordati che tra un'avventura e l'altra dovrai effettuare veloci rifornimenti di carburante pompando con la joystick a destra e a sinistra. Coraggio ingrana la joystick e parti, ...il pericolo ti attende.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per giocare

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SAVANA

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

CATCH!

Dopo anni e anni di intensi allenamenti ti senti finalmente pronto ad aspirare al titolo di campione del mondo di catch.
Il gioco, per 1 o 2 combattimenti si articolerà attraverso una lunga serie di incontri con i più quotati atleti del momento da vivere in una stupenda grafica tridimensionale. Di particolare efficacia sarà la gestione della joystick che nelle varie fasi della lotta ti permetterà di realizzare diversi tipi di azione. Così potrai afferrare il tuo avversario e agendo sulla joystick farlo ruotare, farlo volare a terra, sulle corde, piombargli addosso ecc...
È consigliabile, prima di giocare, di prendere dimestichezza con i movimenti realizzabili con la joystick.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	per giocare
F3	1/2 giocatori
F5	ferma il gioco
F7	seleziona joy o tastiera

Tastiera:	giocatore 1	giocatore 2
SU	W	chiocciola
GIÙ	X	/
SINISTRA	A	:
DESTRA	D	=
AZIONE	S	;

I TUOI PUNTEGGI RECORD

CATCH!

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

Piani e testo di Cristina Barigazzi

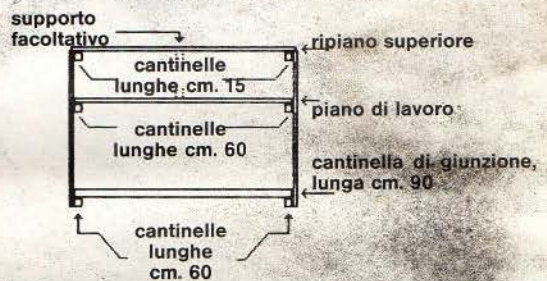
A molta gente non importa fare un po' di lavoro in più per risparmiare qualche soldo. Se badate al bilancio e siete in grado di maneggiare un cacciavite, un trapano e una sega, in qualche ora potete costruirvi un posto di lavoro per circa 20.000 lire.
È facile, economico e divertente.
Per il posto di lavoro sono stati usati questi materiali a questi prezzi:

1 - tavola in truciolato cm. 90 x 120, spessore cm. 2	12.000
2 - cantinelle difettate lunghe cm. 240 x 5 x10	4.000
3 - viti da legno lunghe 1/2 cm.	3.500
4 - viti da legno da 1 cm.	500
	20.000

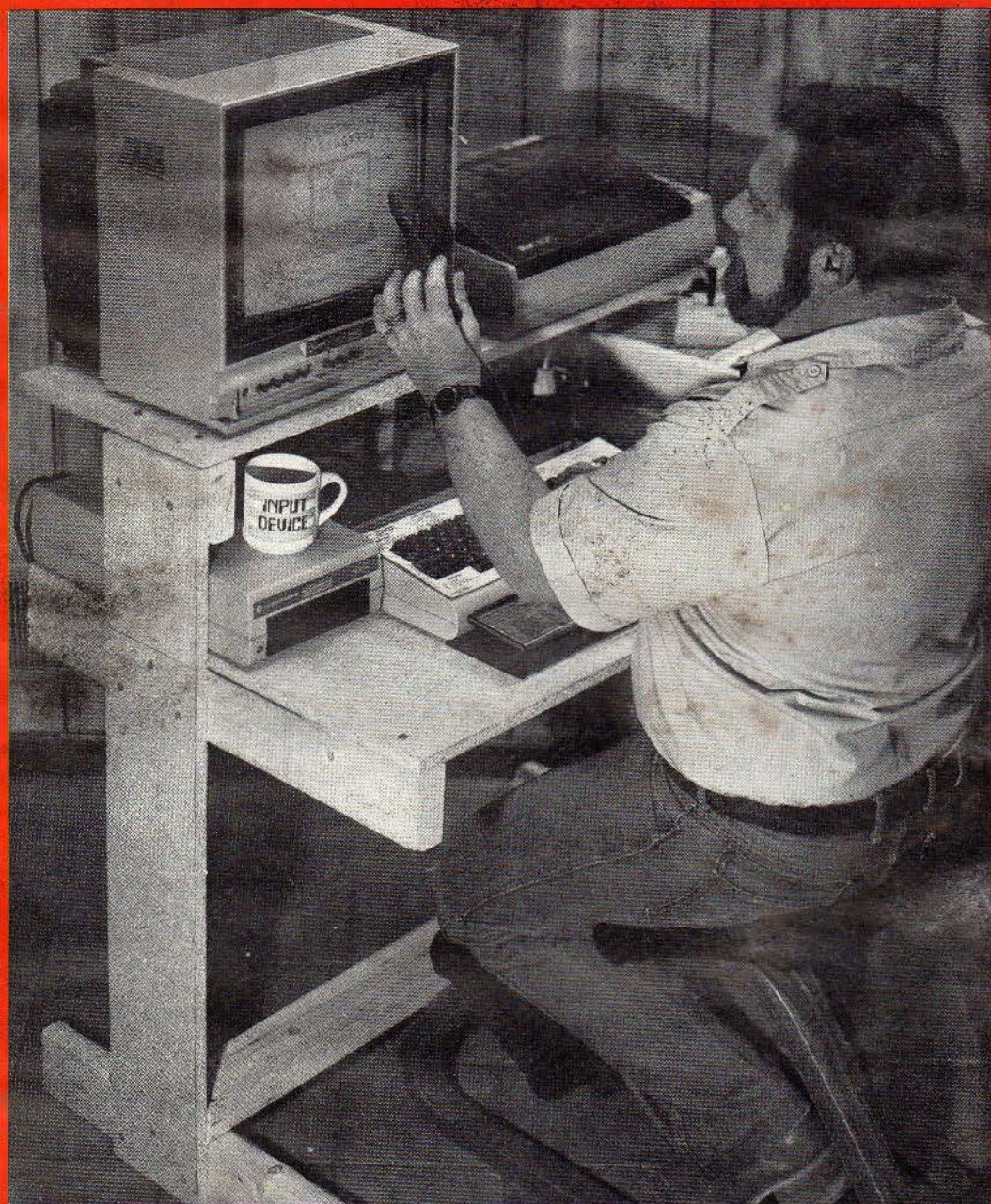
Con l'IVA dovrebbe venire meno di 22.000 lire, così, anche se acquistate un mezzo chilo di vernice e un pennello di poco prezzo, siamo ancora sotto le 30.000 lire!
Non importa il centro del legno in cui ho comprato il materiale: anche negli altri centri i prezzi sono equivalenti. Ho scelto il truciolato più che altro per il basso prezzo, e così le cantinelle, ma se per voi l'aspetto conta potete prendere del legno migliore a prezzi di poco più alti.
Le viti le avevo già, ma un rapido controllo dal ferramenta sotto casa ha confermato i prezzi che ho scritto.
Per quel che riguarda gli utensili, vi serve un cacciavite, un trapano elettrico con punta, una fresa, sega, matita, riga e squadra. Potete anche usare una sega a mano e un trapano manuale, ma gli utensili elettrici renderanno certo il lavoro più facile e più rapido. Anzi, se avete anche un cacciavite elettrico è anche meglio.
A seconda delle viti che usate, potete fresare i buchi che praticate in modo che le teste delle viti poi si immergano nel legno. Nella foto la fresa non è stata usata di proposito, in modo che i posti dove sono le viti si vedessero meglio. Noterete che il no-

POSTO DI LAVORO PER IL COMPUTER. Tagliate dalla tavola di truciolato. Tagliate anche 4 pezzi lunghi cm. 60 da una cantinella e tre pezzi, uno di cm. 90 e due di cm. 15 dall'altra.

VISTA FRONTALE
DEL POSTO DI LAVORO MONTATO.

supporto
facoltativo
ripiano superiore
cantinelle
lunghe cm. 15
piano di lavoro
cantinelle
lunghe cm. 60
cantinella di giunzione,
lunga cm. 90
cantinelle
lunghe
cm. 60

La cantinella di giunzione è un buon poggiapiedi, e intanto fornisce una maggiore solidità al posto di lavoro.

stro prototipo usa due viti per parte per assicurare il ripiano superiore: tre sarebbero state meglio. Nei piani allegati suggerisco di usare tre viti per assicurare ogni giunzione.
Raccomando di scartavetrare tutte le parti segate per eliminare ogni scheggia prodotta dalla segatura, anche se il nostro prototipo non ha ricevuto questo trattamento (non ancora). Una mano di vernice farà meraviglie per coprire le leggere imperfezioni e aggiungere il tocco finale.

COSTRUZIONE.
Con riga e matita dividete a metà la tavola di truciolato in due parti di cm. 60 x 90., poi tagliate con la sega. Mettete via una parte: sarà il ripiano principale.
Misurate la parte rimanente ancora a metà (due parti di cm. 30 x 90) e mettetene via una. Sarà il ripiano superiore. La parte restante va ancora divisa a metà in due parti di cm. 15 x 90. Saranno i sostegni laterali.
Tagliate una delle due cantinelle in quattro parti uguali di cm. 60 l'una. Due pezzi saranno le basi a terra, gli altri due i sostegni del ripiano principale.
Tagliate l'altra cantinella a metà. Poi tagliate una delle due parti in una sezione di cm. 90 e in altre due di cm. 15.
Il pezzo da cm. 90 servirà da giunzione per le due basi, mentre i due pezzi da 15 cm. serviranno da sostegno per il ripiano superiore. Tenete da parte l'altra metà della cantinella per eventuali ed opzionali altri supporti. E con questo, tutto il lavoro di segatura è finito.
Il passo successivo è determinare a che altezza vi piacerebbe avere il piano di lavoro, usando il metodo che ho descritto nell'articolo principale. Nel nostro prototipo ho deciso che un piano di lavoro a cm. 68 d'altezza sarebbe andato bene, così ho misurato 66 cm. (considerando gli altri 2 cm. lo spessore del piano di lavoro) e ho fatto una riga (matita e squadra) sui due

montanti da 15 cm. x 90.
Noterete nella vista laterale della pianta che sia il piano di lavoro principale, che quello superiore e le basi sporgono sul retro di cm. 15. Fate un segno sullo spessore di ciascuna di queste parti, ovviamente a 15 cm. Ora allineate al segno i montanti con le basi e i sostegni dei ripiani e praticate a ogni giuntura tre fori per le viti con il trapano. Scavate un buco più largo con la fresa in ogni foro, in modo da poterci immergere la testa delle viti, quando le stringerete.
A questo punto avvitate tutto. Avrete i due

montanti laterali, con avvitati (per ciascuno) dal basso verso l'alto:
una base a terra lunga cm. 60; un sostegno del piano principale, lungo cm. 60; un sostegno del ripiano superiore, lungo cm. 15 (quanto il montante).
Tenendo le parti avvitate all'interno, reggete in piedi i due montanti e uniteli in basso (con tre viti a giunzione) con la giunzione lunga cm. 90. Questa giunzione deve poggiare sulle due basi, ed è a queste che dev'essere avvitata. A questo punto il sistema giunzione-montanti dovrebbe stare in piedi da solo. Appoggiate il ripiano grande di lavoro sui due sostegni sporgenti sul retro cm. 15 e avvitatelo con tre viti a sostegno. Montate infine il ripiano superiore sui due sostegni superiori (badando bene che il davanti sia allineato con il montante e il retro sporga di 15 cm.) e avvitatelo con due viti. Il posto da lavoro è fatto.
Va da sé che per ogni vite che avvitate, prima dovete trapanare un buco sui due pezzi congiunti e poi allargare il buco con la fresa sul pezzo di superficie.
Con la mezza cantinella lunga cm. 120 che vi è avanzata potete fare dei supporti opzionali. Per esempio, se intendete tenere monitor e stampante sul ripiano superiore, la parte centrale tenderà a incurvarsi nel centro sotto il peso, anche se è forte abbastanza per sopportarlo. Un pezzo di cantinella incastrato tra piano superiore e piano di lavoro farà sparire questo inconveniente. Nella pianta frontale ho indicato con due linee tratteggiate il punto in cui questo supporto va messo (dopo averlo tagliato di una lunghezza corrispondente alla distanza tra i due ripiani).
Una scartavetrata sugli spigoli, una stuccata e una verniciata e il posto di lavoro sembrerà un pezzo commerciale da 200.000 lire.
Niente male per due "deca", eh?
Per concludere, una penna luminosa Flexidraw e del software hanno facilitato la progettazione e l'esecuzione delle piante. Ringraziamenti speciali vanno a Fabio per la sua assistenza in carpenteria, il mio capo che ha immediatamente confiscato il posto da lavoro per suo uso e consumo e al nostro cane Rambo, che ha immediatamente reso noto che i pezzi di legno erano sua proprietà privata e li ha nascosti immediatamente chissà dove. ●

LA GIUNGLA DEI CAVI

I cavi sone le vene e le arterie dei computer. Ma se avete un Commodore 64, un disk drive 1541, un monitor o un televisore e una stampante collegati insieme, allora avete quattro cavi, il cavo del monitor, quello del disk drive, quello della stampante e magari anche quello di una stampante interfaccia. E anche di più se avete drive duali, un modem, un joystick ed altra mercanzia. Oltre ad essere brutti a vedersi, tutti questi cavi causano un casino molto poco ergonomico.
Anche se non potete eliminarli, almeno potete eliminare un po' del casino. Se possibile, cercate di convogliare i cavi dietro il posto di lavoro, possibilmente in un fascio ordinato. Potete comprare dei legacavi in un negozio di elettrodomestici, o anche farvi dei vostri legacavi con strisce del sacco della spazzatura. Un'altra buona idea è etichettare il cavo vicino alla presa, in modo di sapere subito a che cosa corrisponde. Il nastro isolante va benissimo per fare etichette.
Se il vostro posto di lavoro è attaccato al muro, potrebbe essere utile trapanarci un foro per farci passare i cavi attraverso. In questo caso assicuratevi che nel foro non ci siano orli taglienti che possono spelare la protezione dei cavi, causando un corto circuito o peggio.
Potete anche usare una scatola di sicurezza a più uscite. Le migliori hanno una valvola che scatta quando c'è uno sbalzo di tensione e un interruttore che vi permette di dare o togliere corrente al vostro equipaggiamento simultaneamente. Molte di queste scatole sono avvitabili al muro o al vostro posto di lavoro.

FATE LUCE.
L'illuminazione è un'altra considerazione ergonomica, perché nella maggior parte dei casi è inadatta o insufficiente. Una luce insufficiente può causare scomodità e stanchezza degli occhi, ma anche un eccesso di luce offuscherà lo schermo, generando scomodità e stanchezza degli

occhi. La maggior parte della gente si sente a suo agio con un'illuminazione che permetta loro di leggere ma non sufficientemente forte da compromettere la leggibilità di quello che appare sul video.
La luce incandescente (quella della lampadina, per intenderci) è più comoda per gli occhi di quella fluorescente (neon), specialmente perché quella fluorescente causa spesso effetti stroboscopici sul video. La luce diffusa è preferibile a quella diretta, perché quest'ultima spesso è troppo aspra per gli occhi. Una piccola lampada da tavolo con copertura translucida è spesso tutto quello che vi serve per illuminare il vostro posto di lavoro senza strafare.
E intanto che parliamo di luce e di stanchezza degli occhi, è anche una buona pratica ergonomica far riposare gli occhi ogni tanto. Di tanto in tanto staccate gli occhi dal monitor e posateli altrove. Finché lavorate al computer gli occhi restano a un fuoco fisso e hanno bisogno di riposare cambiando fuoco su oggetti distanti. Se non avete modo, riposatevi chiudendo gli occhi. Ci sono aziende che danno ai loro operatori un intervallo ogni ora o due per riposare gli occhi e in molti stati degli Stati Uniti questo "intervallo per gli occhi" è obbligatorio per legge, il che può darvi un'idea di quanto importante questo intervallo possa essere.

RIPIANI PER IL MONITOR E LA STAMPANTE
Poiché monitor e stampante sono massicci e scomodi per essere piazzati su una scrivania, ci sono scaffali e mobiletti che li reggono comodamente sottraendoli al vostro piano di lavoro. Ce ne sono anche di girevoli e di spostabili con facilità, il che permette all'utente di sistemare monitor e stampante nell'angolo più comodo per lui. Vengono prodotti in tutte le dimensioni, a uno o più ripiani, in lamiera verniciata o in legno di quercia, e tutti vi danno la possibilità di organizzare bene i componenti del vostro equipaggiamento, e quindi il vostro lavoro.

I BRACCIOLI
Quando siete molto stanchi per il troppo lavoro, le braccia vi diventano di piombo. Ci sono in commercio dei rialzi che vi sostengono i polsi affaticati, permettendovi così di tirare avanti, malgrado tutto.

COPERTURE PER IL COMPUTER.
Il vostro computer, quando non lo usate, sta lì a prendere polvere. In commercio ci sono dei contenitori in cui inserire il computer, che poi si richiudono a preservare il vostro tesoro.

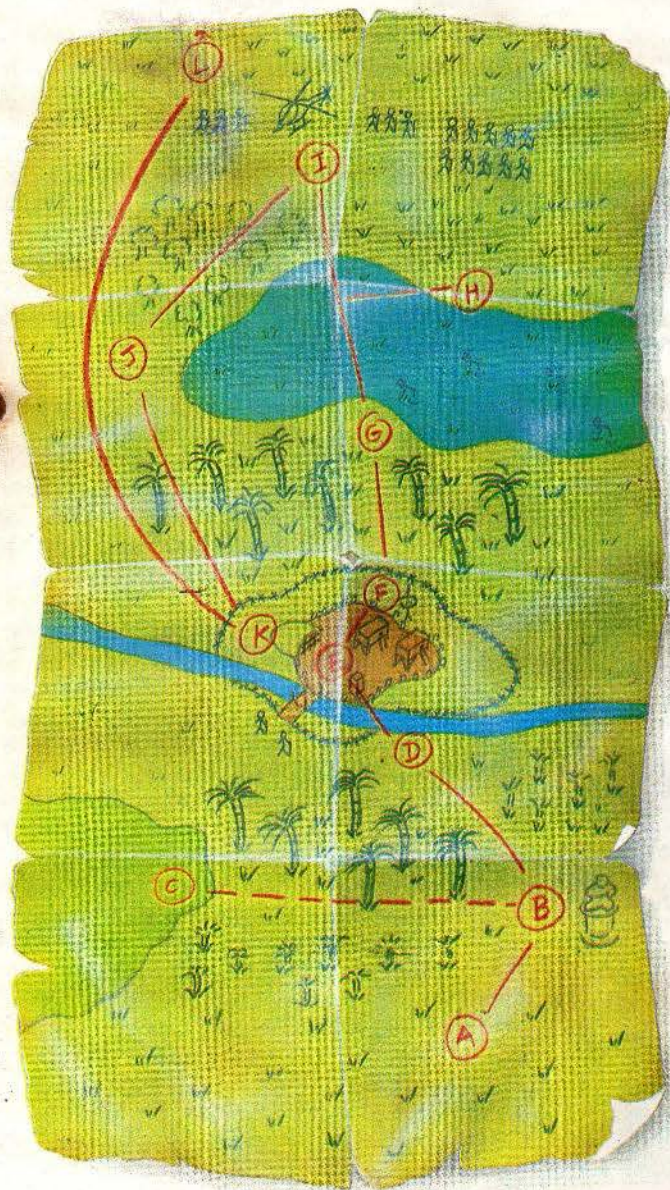
COPERTURE PER I DISCHI.
Quando i dischi sono molti, vanno catalogati. In ogni caso vanno sempre protetti. Ci sono dei portadischi che vi permettono di avere un archivio ordinato e la loro copertura scorrevole tiene lontane le mosche...

PER LE STAMPANTI
Semplici guide di plastica permettono di ripiegarsi in modo ordinato a quello che esce dalla vostra stampante.

ALTRO
Un estintore è una sicurezza in più.
Sta poi nascendo tutto un mercato di accessori per chi lavora con il computer, che arrivano ad essere anche tazze da caffé, taccuini, matite, ripiani, e così via. Il tutto per fornirvi un ambiente realmente ergonomico. Ma con un po' d'immaginazione sarete voi stessi a migliorare le condizioni in cui lavorate.

RAMBO

Sta scoppiando l'inferno... Rat-tat-tat... Un elicottero passa a volo radente, mitragliando il terreno. Ka-bum, ka-bum! I colpi dei bazooka nemici esplodono a pochi metri dai bersagli. A sinistra c'è una palude, e a destra i soldati. Fiamme, vampate... l'intera giungla sta bruciando. E in mezzo a tutto ciò, un uomo solo... John Rambo.

Ma come si fa a rendere tutto questo in un videogioco, direte? Be', essendo reduce da un viaggio a Manchester per vedere cosa sta combinando la Ocean, direi che stanno facendo un lavoro dannatamente buono — malgrado tutto. Dopotutto, fino ad

LA MAPPA DEGLI EROI

Allora, volete diventare dei Rambo? Se siete pronti, vogliamo aiutarvi guidandovi passo a passo nella giungla. Se poi non avete la pazienza di aspettare l'uscita del gioco, potete sempre cominciare ad esercitarvi nel giardino di casa!

A - L'aereo vi paracaduta in questa zona, e siete armati soltanto di coltello, arco e frecce... non molto, no? Il resto dell'equipaggiamento di cui avete bisogno è sparso un po' su tutta la mappa.

B - Dietro l'idolo di Budda troverete la mitragliatrice: prendetela, ma non usatela. Perché? Perché fa troppo rumore, e il rumore mette in allarme i soldati. Capito perché?

C - Ecco la palude... e come la maggior parte delle paludi è piuttosto impenetrabile: se non vi beccate la malaria, saranno le zanzare a beccarvi. Sembra che la palude sia qui solo per costringervi a passare nei pressi del Budda, ma se credete che i programmatori vi stiano servendo tutto su un piatto d'argento vi sbagliate di grosso!

D - Bene, siete riusciti ad arrivare fino alla recinzione di filo spinato. Ora dovrete usare il cervello per decidere qual'è l'arma più adatta a consentirvi di attraversarla. Arco e frecce non servono a molto e la mitragliatrice metterebbe in allarme le guardie, quindi rimane solo il coltello: rapido, silenzioso e molto, molto efficace!

E - Non appena sarete entrati nel campo, le guardie entreranno in azione, balzando fuori dalle capanne. Ormai non è più il caso di non farsi notare: da questo punto in poi, uccidete tutto ciò che si muove, a meno che non sia uno dei prigionieri che dovete liberare!

F - Qui trovate il vostro primo prigioniero, e il poveraccio è legato mani e piedi. Per risparmiargli altre sofferenze, basta tagliargli i legacci... no, non con la mitragliatrice, stupidi!

G - Adesso il nemico è veramente furibondo e vi sta alle calcagna. È qui, nelle risaie, che iniziano gli attacchi aerei, e poiché siete appiedati correte e cercate di non incespicare nella vegetazione. A questo punto, o riuscite a fuggire o siete perduti.

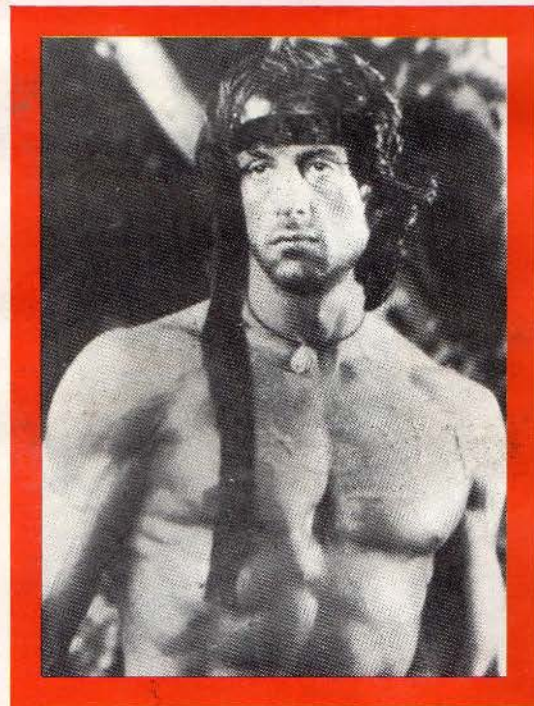
H - Il concetto di base del gioco è così semplice che persino Rambo riuscirebbe a capirlo: più si è violenti, più punti si guadagnano. Così, dopo aver seminato l'elicottero, perché non sparate sulla vegetazione? Sono sempre punti utili, no?

I - A nord del punto in cui vi siete paracadutati c'è una radura in cui troverete un elicottero... la vostra unica via di salvezza. Prima però dovrete mettere fuori uso le guardie. Vai e colpisci, Rambo!

J - Preparatevi al più tempestoso volo in elicottero che abbiate mai visto! Non credevate mica di cavarvela così, eh? Dovrete respingere gli attacchi di un secondo elicottero, che appartiene alla concorrenza!

K - Wow, state andando forte! Ora vi resta solo da liberare i prigionieri rinchiusi nella collina-prigione e riportarli a casa dalla mamma. Sappiate però che le sentinelle non si daranno per vinte finché non le avrete uccise dalla prima all'ultima.

L - Ce l'avete fatta! Fuggite da questa parte, e la missione è finita. Forse non avete seguito strettamente gli ordini, ma che diavolo: se persino Ronal Reagan è un vostro ammiratore, che altro volete?

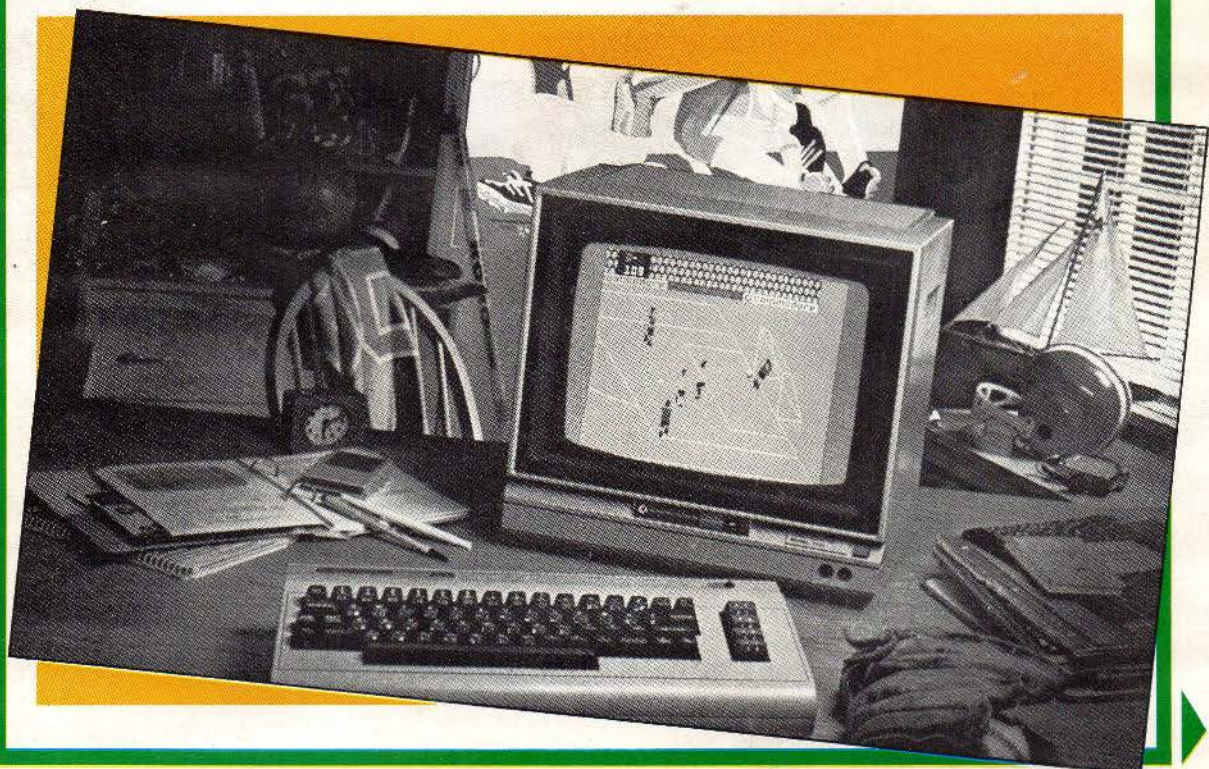
oggi i giochi tratti dai film non hanno certo brillato per la loro fedeltà al soggetto né per la loro adesione allo spirito degli ispiratori. In ultima analisi, *Rambo* (il film) è solo un'avventura...
Se non avete visto il film e non avete seguito le imprese di Rambo, eccovi un rapido riassunto della vicenda. John Rambo è in galera per i crimini commessi nel corso della propria guerra privata, ma all'inizio del film gli viene offerto di rientrare nei ranghi... a patto che accetti un'ennesima missione.
Rambo deve tornare nel Vietnam e fotografare i prigionieri di guerra superstiti, ormai dimenticati dal paese per cui hanno combattuto.

Una cosa però deve ficcarsi in testa: in nessun caso dovrà affrontare il nemico. Ma come si fa a domare un uomo come Rambo? Pieno di furia repressa e di frustrazioni, finirà inevitabilmente col disobbedire — e nel corso del gioco, nei panni di Rambo, farete lo stesso!
E così, John Rambo viene paracadutato nelle infide giungle del Sudest asiatico, vicino al campo di prigionia dal quale era a sua volta fuggito... ed è così che anche voi cominciate ad essere Rambo...

Rambo è un grande gioco... tanto grande che copre una superficie di tre schermi per trenta, anche se l'area effettiva di gioco è contenuta nei quindici schermi alla base. Mentre ci si sposta da sinistra a destra, lo schermo scrolla al ritmo di una mezza pagina per volta, ma se si va su e giù si viene seguiti dallo schermo. Qualcuno avrà già notato questa tecnica di scrolling in *Beach Head II,* un altro gioco convertito dai bravissimi programmatori della Platinum Productions.
Ciascun schermo è suddiviso in quindici diverse sezioni, ciascuna delle quali può contenere un oggetto — ad esempio un albero, una capanna o un cespuglio. Usando questo metodo, i programmatori riescono a memorizzare uno schermo in appena quindici byte di memoria — il che significa che *Rambo* ha possibilità ancor più ampie dei bicipiti di Stallone.
In ogni dato momento ci possono essere fino a sedici sprite attivi sullo schermo, e ciò comporta solo una perdita minima di velocità: ciò significa che dovrete decapitare un sacco di alberi prima di giungere al vostro obiettivo!
Per finire, gli autori del gioco, David Collier e Tony Pomfret, sono entusiasti del loro selettore d'armi. Ogni arma ha il proprio grafico e il proprio tracciato particolari, e per esaminare le opzioni offerte dall'arsenale basta premere un pulsante... anche se si è impegnati in una bella scaramuccia all'antica!
La versione di *Rambo* viene convertita a nord di Manchester dalla Platinum Productions, un team che ha già prodotto un gioco egregio per lo Spectrum, *Dambusters.* Ovviamente, in questa fase non possono giurare che tutti i dettagli del gioco di cui si parla in questa anteprima restino immutati nella versione finale, ma potete esser certi che faranno il possibile.
A capo della Platinum c'è David Anderson, mentre coloro a cui è toccato l'immane compito di scrivere *Rambo* sono il programmatore capo David Colier e il suo aiutante Tony Pomfret. Il ventiseienne David ha già scritto *Roland's rat race* insieme al diciannovenne Tony, ed entrambi affermano che i loro giochi vedono la luce solo dopo parecchi insulti e improperi: se non si riesce a trovare l'accordo amichevole, vince chi picchia di più!

Subito dopo la prima colazione, ho speso due miliardi secchi per una squadra di professionisti del football, ho infilato qualche dischetto a uno dei migliori portieri di hockey, ho selezionato alcuni giocatori per la mia squadra di baseball di serie A e ho fatto qualche canestro con Larry Bird.
Tutto sommato, è stata una mattinata divertente: è una bella fortuna possedere un Commodore in questa che verrà certo definita l'epoca d'oro dei giochi sportivi per il C-64! Sono ormai disponibili ottimi programmi che simulano tutti i più importanti sport di squadra, e spesso è possibile scegliere tra giochi d'azione, di strategia e dei replay a base statistica.
Tra gli sport per computer, il football americano fa la parte del leone con ben sei titoli: i programmatori hanno sperimentato parecchi approcci diversi per portare sul monitor il fascino cinetico e strategico della partita, e quindi oggi come oggi ci sono programmi di palla ovale per tutti i gusti.
In ogni gioco di football c'è almeno una componente strategica: senza schemi di gioco e moduli, il football non sarebbe che una rissa tra due bande di culturisti in uniforme. Un gioco che ignorasse completamente gli aspetti tecnici del football non sarebbe degno di definirsi una simulazione. Anche un gioco di football molto animato come *On-Field Football* della Gamestar, che sembra subordinare la tecnica all'azione, dimostra in realtà che non c'è gioco senza strategia.
L'intelligenza artificiale fa sì che gli atleti che appaiono sullo schermo siano qualcosa di più che non semplici cursori in forma umana. Gli allenatori riuniscono un pacchetto offensivo *ad hoc* scegliendo dalla panchina un terzino, un difensore e un ricevitore — e ciascuno dei candidati presenta pregi e difetti diversi. Per esempio, si può presentare il problema della scelta tra un terzino privo di mobilità ma capace di tirare la palla a sessanta yard e un terzino veloce ma capace solo di lanci corti e precisi. È proprio questo sottile equilibrio tra pregi e difetti a dare una personalità alla squadra.

L'allenatore della squadra che ha la palla sceglie la formazione e lo schema di gioco con il joystick, che serve anche a controllare l'azione dopo la scelta del campo. Anche l'altra squadra si serve del joystick per scegliere tra una delle quattro formazioni possibili e stabilire lo schema dei passaggi.
L'aspetto strategico del gioco è arricchito da altre due opzioni: il pacchetto offensivo può eliminare i difensori sostituendo un "libero" ai limiti dell'area, e le squadre possono effettuare delle sostituzioni anche a gioco inoltrato.
Dal punto di vista visivo, *On-Field Football* è decisamente originale: man mano che la palla passa di mano tra una zona e l'altra, il campo scrolla in senso verticale — mentre gran parte degli altri programmi preferisce la tradizionale organizzazione orizzontale del campo. I giocatori sono ben delineati e le loro proporzioni sono congrue rispetto a quelle del campo. *On-Field Football* concede ai giocatori uno spazio di manovra adeguato, così che il gioco non finisce col trasformarsi in una serie di passaggi alla disperata.
Non c'è pericolo di confondere il vero football con quello di *On-Field Football:* qui si gioca in quattro per parte, e con schemi di gioco così estrosi che spesso la squadra che ha la palla rimane interdetta quanto quella che non ce l'ha. *On-Field Football* sarà forse un po' troppo estroso per i puristi, però è una delizia che per chi ama i giochi d'azione.
I giochi strategici di football sacrificano il controllo diretto dei giochi sul monitor a favore degli schemi difensivi e di attacco: più che mettere alla prova i riflessi, sono giochi che impegnano l'intelligenza degli allenatori rivali.
Computer football strategy della Avalon Hill Game Company è stato il primo programma di questo tipo per il Commodore, e resta ancor oggi una simulazione sportiva appassionante: rivolta a uno o due giocatori, si basa sull'omonimo gioco da tavolo da tempo prodotto dalla Avalon Hill.
In sostanza, si tratta di una partita a poker tra attacco e difesa. Ciascun allenatore sceglie uno schema di gioco tra i tanti a disposizione: il computer mette a confronto queste scelte e ne mostra in animazione il presumibile risultato.
La grafica di *Computer quarterback,* della Strategic Simulations, è invece sommaria (poiché si limita agli schemi tracciati sulla lavagna dell'allenatore), però aggiunge al gioco di strategia una nuova dimensione: quella delle potenzialità variabili dei giocatori.
Prima del calcio d'inizio, ciascun allenatore può usare un fondo di ben tre milioni di dollari per costruirsi una squadra ideale: il prezzo dei giocatori (suddivisi in dodici categorie diverse) ne determina il valore. L'allenatore/general manager può creare la squadra che preferisce spendendo più per certi ruoli che per altri. Si può ad esempio creare una squadra molto aggressiva e veloce in attacco, oppure una squadra arroccata in difesa. Per chi vuole togliersi lo sfizio di guidare una squadra piena di nomi famosi, la SSI produce dei dischetti contenenti le statistiche sulle prestazioni di numerosi giocatori veri di football.
The world's greatest football game, della Epyx, simula in dettaglio l'attività di un allenatore di football liberando il giocatore dall'assillo delle strategie di gioco preconfezionate. Il giocatore si crea da sé gli schemi difensivi e d'attacco usando una semplice lavagna elettronica — e può anche memorizzare su dischetto le migliori tattiche escogitate!
Il gioco risultante viene visualizzato sullo schermo a diverse velocità selezionabili dall'utente: le partite si possono ripetere ed esaminare nei più muniti dettagli, e c'è anche una "opzione moviola".
Le partite di ritorno statistiche sono programmi strategici particolarmente appassionanti in quanto schierano in campo dei veri giocatori. Questi giochi sono basati su modelli matematici estremamente dettagliati tendenti a rispecchiare le reali prestazioni dei giocatori. In sostanza, in un programma statistico un giocatore ha più o meno le stesse probabilità di successo del proprio equivalente in carne ed ossa.
Il gioco statistico è forse il modo più esatto di riprodurre le dinamiche di un dato sport sullo schermo di un computer. Nei giochi di pura strategia, gli allenatori prendono le proprie decisioni in situazioni ottimali, mentre nei giochi statistici gli allenatori devono anche tener conto delle capacità degli

atleti che eseguono i loro ordini... e si noti che anche le capacità dei giocatori avversari pesano sul risultato.
I giochi statistici non invecchiano mai, nel senso che basta fornir loro delle nuove statistiche per rinnovarli totalmente. Gli editori specializzati sono ormai abituati a pubblicare un "team disk" annuale contenente le prestazioni dei giocatori nel corso della stagione precedente.
Per gran parte degli appassionati, il miglior gioco statistico dev'essere certamente *Super Bowl Sunday* (della Avalon Hill), in cui il giocatore può schierare una delle venti classiche protagoniste del Super Bowl contro il computer o un altro allenatore umano. L'allenatore seleziona la formazione, sceglie uno schema di gioco e assegna i giocatori più adatti alla sua esecuzione. L'altra squadra immette poi i propri schemi di gioco — cosa che è resa particolarmente facile da degli ottimi menu.
Una volta che le squadre sono pronte, assistiamo alla partita: anche se le immagini non sono molto dettagliate, l'animazione molto vivace coglie lo spirito del gioco. La Avalon Hill ha già prodotto un team disk della stagione 1984-1985, e sembra quasi certo che vi saranno altri dischetti relativi agli anni precedenti alla istituzione del Super Bowl.
Edito dalla piccola Lance Haffner Games, *Three-in-one football* è un programma spartano che dovrebbe soddisfare i più incalliti appassionati dei giochi statistici: si tratta di un programma interamente testuale comprendente sia squadre professionistiche che squadre universitarie, e la Haffner Games dispone letteralmente di centinaia di squadre diverse.
Ironia del destino, *Three-in-one football* richiede minor conoscenza dei singoli giocatori rispetto agli altri giochi statistici. Il giocatore stabilisce lo schema di gioco, e il programma sceglie automaticamente il giocatore più adatto ad eseguirlo. La simulazione è straordinariamente dettagliata, tanto che *Three-in-one football* si candida a miglior rappresentazione del vero football sul mercato.
Anche il passatempo nazionale americano è ben rappresentato nell'universo del C-64: oltre a due classici giochi d'azione, ci sono anche ben quattro simulazioni statistiche.
Il titolo più recente è *Hardball,* della Accolade, un gioco di azione e strategia ad alta risoluzione che si serve delle inquadra-

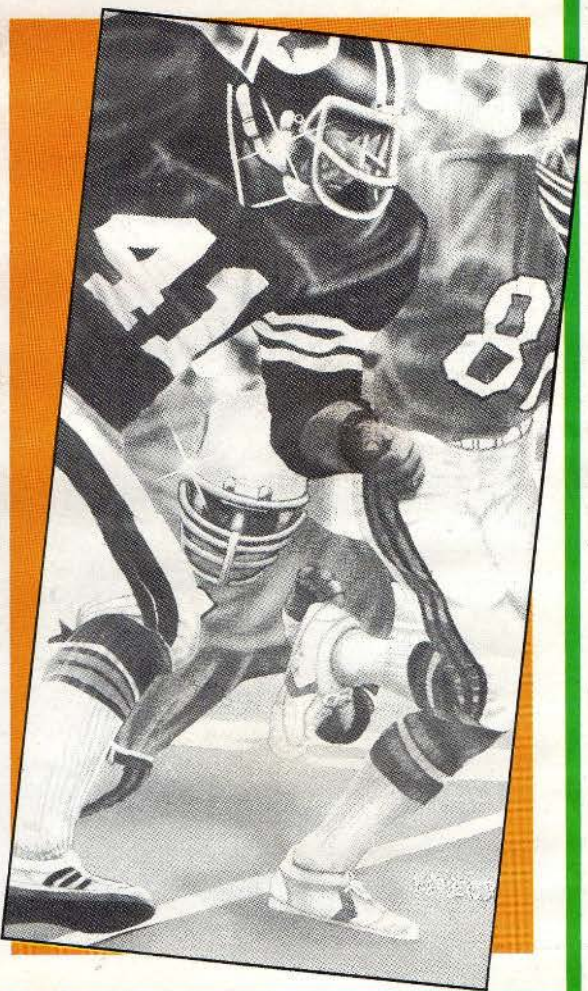
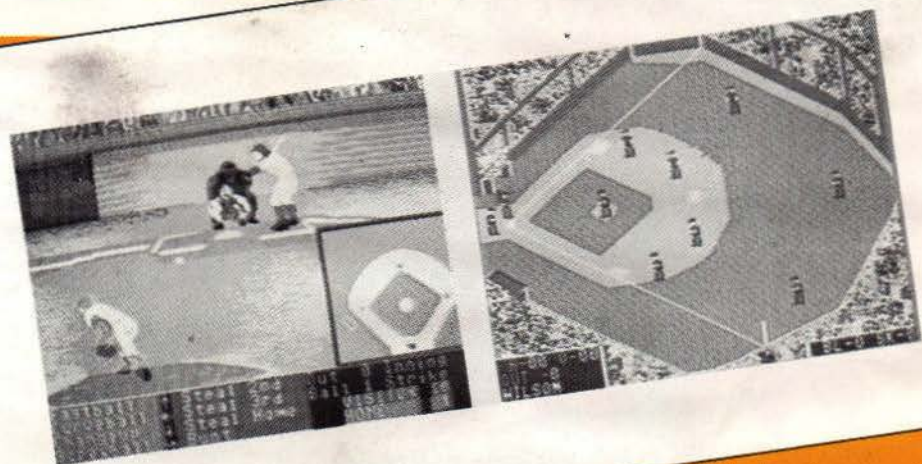
ture delle telecamere. Il gioco è in sostanza una sfida tra battitore e ricevitore, e c'è una piccola veduta aerea del diamante che lo rende più realistico e gli dà più respiro. *Star league baseball,* della Gamestar, presenta invece un approcio più globale al baseball, e tenendo sempre in scena l'intero campo sottolinea il fatto che il baseball è un gioco di squadra. L'impiego dell'intelligenza artificiale, caratteristico del software Gamestar, permette ad entrambi gli allenatori di costruirsi "su misura" le proprie squadre, e durante gli ultimi inning c'è anche la possibilità di effettuare delle sostituzioni.

Star league baseball è fondamentalmente una gara di tempismo e di riflessi tra attacco e difesa, e pur essendo in commercio ormai da alcuni anni; è uno di quei classici dei giochi da bar che ancor oggi riescono ad appassionare.

Micro league baseball, della Micro League Sports Association, è invece un invito a nozze per gli amanti dei giochi a base statistica. Oltre a replicare esattamente le prestazioni dei giocatori di serie A, il gioco vanta anche una grafica che non ha nulla da invidiare a qualsiasi gioco d'azione.

Micro league baseball è corredato di diciannove squadre "classiche", due squadre di vecchie glorie e la squadra All Star del 1984. Separatamente, sono in vendita degli altri team disk, e inoltre un dischetto che permette ai presidenti di cedere o di mettere sotto opzione i giocatori. Anche se il programma offre un avversario computerizzato di tutto rispetto, *Micro league baseball* è ancora più divertente se lo si gioca in due. Le sue animazioni a colori mostrano ogni sfumatura del gesto, e gli atleti sul monitor sembrano quasi veri quando lanciano la pallina oppure tornano in panchina tra un inning e l'altro.

Computer baseball, della Strategic Simulation, non è forse bello come *Micro league baseball,* ma può darsi che piaccia di più a quanti amano rivedersi le partite di un'intera stagione che è una passione abbastanza diffusa tra i patiti delle statistiche. Essendo *Computer baseball* in commercio da parecchi anni, l'editore ha avuto tutto il tempo di creare una vasta biblioteca di dischetti aggiuntivi, contenenti sia intere stagioni che selezioni delle grandi squadre del passato.

Anche *Statis-pro baseball,* della Avalon Hill, è più un gioco di numeri che di immagini. Essendo basata su una partita di baseball non elettronica, la versione per computer ha potuto far tesoro di quasi un decennio di perfezionamenti. Pur essendo rozzo dal punto di vista visivo, *Statis-pro baseball* ha una meccanica di gioco eccezionalmente scorrevole e facile di apprendere. La Avalon Hill ha pubblicato di recente un dischetto aggiuntivo che riproduce la stagione 1984 di serie A, ma sono disponibili anche parecchie altre annate.

Chi però desidera la versatilità di un programma in cui si uniscono strategia ed azione, tenga d'occhio *The world's greatest baseball game,* della Epyx. Scritto dalla Quest, il gioco dispone di due modi: uno per il replay a base statistica e l'altro, per il gioco

d'azione. La grafica vanta un display a tutto campo e un tabellone con i punteggi di ogni inning e la formazione della squadra in attacco. Nel modo azione l'animazione è un po' lenta, ma è perfettamente adeguata al modo statistico.
Il baseball e il football non sono i soli sport di squadra ad essere stati trasformati in simulazioni computerizzate per il Commodore 64. *International soccer* (Commodore, su cartuccia) è un gioco di calcio di pura azione... ma *che* azione! Il giocatore usa il joystick per controllare il giocatore che ha la palla e farlo passare, dribblare o tirare. In difesa, l'atleta coinvolto è controllato dal computer: quando l'azione si avvicina a una delle porte, il controllo passa automaticamente al portiere. *International soccer* si gioca su uno splendido campo inquadrato di tre quarti e che scrolla orizzontalmente. I giocatori sul monitor sono grandi e ben articolati, e rispondono bene al joystick. Il programma ha anche un tocco simpatico: la squadra vincente riceve una coppa a centrocampo.
Nel frattempo, gli aficionados dell'hockey su ghiaccio potranno divertirsi con *International hockey,* della Advantage Artworx, un ottimo aggiornamento di un gioco precedente della Artworx, *Slap shot.* Anche qui l'azione scrolla orizzontalmente e l'allenatore controlla col joystick chi ha il dischetto (o il difensore più vicino). I giocatori possono passare, tirare e persino marcare a uomo, ma se diventano troppo rissosi, attenti alle punizioni. A differenza di *Slap shot, International hockey* ha un'opzione per giocare da soli, una parziale sintesi di voce e i rigori — un modo secondario in cui il dischetto viene tirato direttamente in porta, con un'inquadratura dall'alto.
Grafica e meccanica di gioco non sono forse il massimo della sofisticazione, ma la Artworx ha reso eccellente (e quindi certo ben accetto agli appassionati di hockey) un programma già di per sé valido.
Non esistono simulazioni di basket per squadra, ma l'Electronic Arts ha pensato a consolare i tifosi con un duello tra due grandi del basket, *Larry Bird and Julius Erving go one on one.*
È un ottimo gioco dall'animazione molto fluida e in cui l'intelligenza artificiale ricrea esattamente le tipiche tattiche dei due giocatori. Certo, ai puristi mancheranno i passaggi e il gioco di squadra, ma questo programma dà senz'altro un'idea di cosa si vedrebbe se mai due all star del basket si incontrassero in un campo giochi!
Nei prossimi mesi, le simulazioni sportive si moltiplicheranno. La Lance Haffner Games ha in lavorazione un programma di replay statistico di basket per il Commodore 64, e anche la Gamestar sta per lanciare un gioco di simulazione del basket, mentre la Micro League Sports Association intende pubblicare una simulazione di football che stia alla pari del suo famoso programma di baseball. E questo è solo l'inizio!

Cristina Barigazzi

QUESTO
MESE IN
EDICOLA
PROGRAM
PER IL VIC 20 E IL CBM 64
N. 22 - in edicola il 12 marzo
SPECIAL
PROGRAM
32 PAGINE
A COLORI
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 20 - in edicola il 12 marzo

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...
SPECIAL
PLAYGAMES
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 16 - in edicola il 2 marzo
PLAYGAMES
TOP
PER IL CBM 64
N. 8 - in edicola
il 12 marzo

TM 110 TANDATA: UN SUPERMODEM

Il modem Tm 110 della Tandata, se impiegato congiuntamente al software Micro Pack della Tandata stessa e al pack di compatibilità, è la scelta d'elezione per l'utente del 64 che vuole avvicinarsi al mondo sempre più vasto ed affascinante delle microcomunicazioni.
Questo modem permette di comunicare a una velocità di 1200/75 baud mentre il software viene predisposto all'uso terminale.
Il Tm 110 è un'elegante scatoletta nera, e dispone di autochiamata e di autoricomposizione del numero. Le due spie sul pannello frontale indicano se si è o no in linea e se l'apparecchio è acceso.
Nel Regno Unito, col Tm 110 si ha facilmente accesso alla rete Gold della Telecom: il modem ha funzionato impeccabilmente, anche se i miei primi due tentativi sono stati abbreviati da un eccessivo rumore sulla linea.
Ho poi provato il Tm 110 con la London Underground (non la metropolitana!), che è attualmente la miglior bacheca sul mercato, con un ottimo Sysop e delle sottosezioni davvero interessanti. Anche la London Underground opera sui 1200/75, e non ho incontrato alcun problema.
Nel complesso, il Tandata sembra fornire delle ottime prestazioni e si adatta perfettamente al 64. Si tratta di un ottimo investimento, e lo raccomando a tutti gli utenti del 64 che vogliano dedicarsi alle comunicazioni.
L'indirizzo della Tandata Marketing Ltd. è: Albert Road North, Malvern, Worcestershire WR14 2TL, Regno Unito.

Cristina Barigazzi

POLYPRINT, STAMPANTÉ POLIGLOTTA

Se vi sembra giunta l'ora che la vostra stampante impari un po' di lingue, ecco l'interfaccia multilingue Polyprint, che parla ben sette lingue (tra le quali ovviamente l'Eurospeaks e il Tasword) e che permette all'utente di stampare ciò che vede senza fare un COPY scimmiottato nel modo grafico. I generatori di caratteri sono in EPROM, e si può facilmente programmare una nuova EPROM con una diversa scelta impiegando il PROMER-SP o il BLO-PROM-SP.

Alla EPROM si possono anche aggiungere dei set di caratteri specialistici (come il Maths) e ottenere un documento stampato tramite una stampa contenuto schermo.
Si può altrimenti caricare nella stampante un fonte di caratteri adeguato allo schermo. I programmatori in codice macchina possono anzi riversare queste utilità nel RAM dello Spectrum. Il Polyprint è prodotto dalla Cambridge Microelectronics. ●

IL RITORNO DI BOND: L'INTERFACCIA 007

Ed ecco a voi l'Interface 007! No, non si tratta di una periferica con la licenza d'uccidere, ma di una nuova periferica di trasferimento a pressione.
Come nel caso dell'Interface 3 non c'è un connettore di smaltimento, e quindi dovrà essere l'ultima nella serie delle vostre periferiche — però ha un pulsante di azzeramento per dare un po' di respiro a quel povero alimentatore sul retro dello Spectrum. Inoltre, non è necessario caricare alcun software prima di metterlo in funzione.
L'Interface 007 memorizza i programmi su nastro (si può scegliere tra cinque diverse velocità del nastro), mentre un programma di microdrive viene memorizzato nel primo blocco di programmi, così che riversarlo su drive è un gioco da ragazzi — e non dovete neanche muovere un dito.
Il guaio è che non esiste uno chassis — e quindi attenzione a non fare cadere il caffé o le clip fermacarte sulla piastra dei circuiti! Val la pena però di affrontare questo rischio se si pensa che costa solo sulle trenta sterline, quindi più a buon mercato sia dell'Interface 3 che del Mirage Microdriver. L'Interface 007 è prodotta dalla ZX-Guaranteeded. ●

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo giochi, utility e lezioni per CBM 64 sia su nastro che su disco; possiedo ultime novità: Summer Games II, Beach head II, Hypersports, View, to a kill, ecc. Per avere le liste gratuitamente scrivere a:
Francesco Trotta - Casella Postale, 92 - 00049 Velletri - Anni 31.

● Vendo cambio programmi per CBM 64. Posseggo ultime novità come Rambo II; Enigma Force; The Elintsones; Gremlins (Altarisoft); The Youne Ones, The Goonies; Scalextric; Starion e molti altri disponibili su cassetta a disco. Il mio numero di telefono è 01/33.90.974 chiedere di Roberto.

● Vendo causa-passaggio a sistema supercinque; vendo Commodore 64, 8 mesi di vita. Ancora in garanzia "Sirius". Con imballo originale e libretto istruzioni in italiano + registratore Commodore C2N + Joystick "Spectravideo" + 540 giochi, tra cui i più famoso. Il tutto lo vendo a L. 1.000.000 trattabilissimi!!! (telefonare ore pasti).
Egidio - Via Mannarini, 50 - Taranto - Tel. 414296 - Anni 16.

● Vendo i miglior giochi del C64 (prezzi irrisori) nastro e disco ne possiedo circa 1500; fra cui le ultime novità: Winter-Games, Pounchout, Exploding Fist (con voce) Tour de France, Caste of Terror II, Spale Taxi II, Silent Service (simulatore sottomarino). Boxe Activision, è inoltre il favoloso Rambo II. Vendita esclusiva solo per la città di Livorno. Telefonare ore pasti al numero 503626 Simon.
Simon - Livorno - Tel. 503626 - Anni 6

● Vendo cambio più di 400 programmi fra giochi e utiliti per CBM 64, Ghostubus Er + Bruce-Lee + Indiana Jones + Summer - Games, Baseball e novità.
Ghelardi Francesco - Via Galcianese, 66 - Galciana-Prato (FI) Tel. 0574/811297 - Anni 11.

● Compro Psi Warrior, The Rocky Show, Star Wars, Beach Head, Dracula, Space Shutte, da L. 1.000 fino alle 10.000.
Andrea Giachino - Corso Sebastopoli, 198, Torino - Tel. 39.98.88 - Anni 13

● Cerco giochi come F 15 Strike Eagle, tutti i giochi sul football americano, Archon II, Dragon's Lair, Paperinq Brack Belt. Tutti su disk e con spiegazioni!!!
Samaria Antonello - Via G. Rossini, N. 7 - Ronc hi (MS) - Tel. 0585/240901 - Anni 13.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64: Anti-onne-tion: L. 50.000 (trattabili) - Ton Donald Duck - Rubert Bear - Hale Penn Track & Field - Pisamakama, Karatè ecc; prezzo affare lire 2.000 l'uno.
Fabio Sagnibene - Via Valdemone - n. 57 - Palermo - Tel. 51053 - Anni 16.

● Vendo fantastici giochi per C-GL; ultime novità a prezzi incredibili, tutti su disco come Indiana Jones, a Wiew To a Kill, Rambo ecc. Chiedetemi, la lista gratis: Scrivetemi!!!
Riccardo Rimbotti - Viale Stelvio, 43 - 20159 Milano - Tel. 6888430 - Anni 20.

● Vendo su disco Raid Over Moscow - Missione Impossibile - Pipeline II a L. 15.000. Gi-SDE su disco a L. 15.000 (entrambi i lati); Beachohead II, Mrdo - Tour De France.
Ciro Ballarin - Rione don Guanella - Napoli - Tel. 7549504 - Anni 21.

● Vendo e scambio programmi per CBM 64 e VIC 20 a L. 1000 cadaluno. Calcio, Basket, Pit Stop, Pole Position, Zaxxon, Ten nis, Black Hawk, Popeye Snoopy ed altri.
Lupo Paolo - Via Cartagine, 6 - Palermo - Tel. 223332 - Anni 20.

● Vendo-compro programmi (giochi) per CBM 64 L. 1000 cad. Solo su cassetta, cerco Raid Over Moscon. Vendo-scambio giochi tipo: frogger 3D - Winbledon - Toy Byzarre - Suicide Strike - Hero - Pitfall 2° - Centipede - Gyruss.
Marco Ricci - Via Uruguay 30/2 - Milano - Tel. 02/3083176 - Anni 14.

● Vendo programmi fantastici per il CBM 64; es.: Silent Service, Zorro, Rambo, Robin Aood, The Gonies, Disk Mafer V3.3; Acrosetg, Karate, Champ, Night Ficht e motlissimi altri.
Portinato Maurizio - Via A. Avogaoro, 22 - 13010 Quaregna(VC) - Tel. 015-94751.

● Vendo per CBM 64 oltre 300 giochi a L. 1000 l'uno: tra cui: Mission Imp. Bruce Lee, Pit, Stop II, o Iª Summer Games I - II, Winter Games, Exploding Fist. Telefonare dalle 18 in poi.
Sebastiani Rino - Via Foscolo, 7 Fiorenzuola (PC) 29017 - Tel. (0523) 94-24-81 Anni 15.

● Vendo giochi con Turbo Tape a L. 4000 e giochi. Eccone alcuni: Piffali II, Gyruss, Miner, Pipeline, Dig Dug, Snoicie, Squish'em, King Kong, Pac-Man, Moon Buggy, Galaxi, Qix, Skramble, Labirinto 3D, Poje Position, Basket, Decatlon, Pastop, Rat Race, Dragonsden - Telefonare ore pasti.
Del Zio Riccardo - Pariù, 5 - Andria (BA) - Tel. 0883/182689 - Anni 14.

● Compro giochi per CBM 64 tra cui: Space Taxi - Beach Head II - Space Ace - Dragons diar. Scambio con: Imp Mission, Karate, Donald Duck. Telefonare ore pasti.
Giovanni Macers - Via Umbria n. 20 - Sabaudia (LT) - Tel. 0773-57396 - Anni 14.

● Cerco i giochi: *Bruce Lee, Beach Head,* Mama Lama, Starwars, Grimlins, Fott Ball, Manager e Roki Horror Show per CBM 64, sono disposto a pagarle a buone cifre.
Andrea Bettacchioli - Via Gherardi, 36 - C.so di Castello (PG) - Tel. 075/8558787 - Anni 11.

● Vendo a incredibili prezzi (da 500 L. a 1500) tantissimi giochi per C 64, come: Zaxxon, L. Bird and Dr. J. Go one, Falcon Patrol T e 2°, Piffall 1° e 2° Aztec Challenge, The Siege of Castels, Soccer, Tennis, Baseboll, Piperine, Pole position, Pit stop 1°, Popeye, Deffender, Pengo, Donkey Kong, Jungle Hunt, Gu!, e altri strepitosi Games... Mandatemi anche le vostre liste, che sono molti interessato, ai vostri giochi.
Fabrizio Franzoi - Via Al Lago 8° - S. Cristoforo 38050 (TN) - Tel. 0461/532309 - Anni 18.

● Vendo nuovissimi giochi. Rai Over moscow, Olimpiadi, simulatore di volo, solo FLight, Biliardo, Brucelee, e molti altri affrettatevi ho anche delle offerte speciali, vendo Jostick.
Stefano Russolillo - Via Palo Laziale, n° 53 - Ladispoli - 00055 - Telefono 99.13.445 - Anni 16.

● Vendo programmi per CBM 64 su nastro ultime novità a prezzi interessanti. Per informazioni telefonare (ore ufficio(a 274093 oppure 0141/31165 (serale).
Maurizio - Via Costa 1, - Asti 14100 - Tel. 0141/274093 - Anni 30.

● Vendo per C. 64 Video Games come Dhecation - Pol Position - Ghost Busters a L. 3500 cad. Telefonare o scrivere a Angelo Perrone - A. Moro, 45 Pl Sanzone - 90047 Partinico - Tel. 78561 - Anni 14.

● Vendo eccezionale giochi a L. 500 cad. e per ogni 10 ne regalo 3 e un utily.
Massimo - V. Gaetano Sari, 225 - Villa Fontana - Tel. 853866 - Anni 11.

● Compro e Cerco - Dragon - Isir e adventures. Scambio giochi ne ho 600; come: Bhostbustere, Summer b.s. Me e, z, Mario Bros, Hulk, Spiderman, The Hobbit, Voodoo C., Circus 1, z, T.K.V., Trdk, Field 1, 2, molti utility.

E SOFTWARE IL MERCATO DI

Arcangeli Gianni - Via della Libertà - Marmi Scalo 05035 - Tel. 737118 - Anni 14.
● Vendo software per CBM 64, fatto o doppiato da gente che se ne intende, a prezzo di vera concorrenza. Si richiede la massima serietà come la si ottiene da parte nostra. Inoltre se vi interessa potreste assodarvi al Sp. Program. Club Ferrara" il che comporterebbe vere occasioni d'oro. Scrivere o telefonare se veramente interessati l'indirizzo è:
Tiziano Frabetti - Via Ricciaili, 139 Ferrara - Tel. 0532/61034 - Anni 26.
● Vendo CBM 64 + registratore + 2 Joystick + vari Games tra cui Summer Games II, Ghstbusters ecc. In perfette condizioni a L. 500.000 trattabili telefonare dalle 19.30 in poi.
Ferrari Davide - Via Gino Sandri - Ceriano Laghetto (MI) - Tel. 02/9660436 - Anni 14.
● Vendo commodore 64 molti giochi dalle 1000 alle 3000 lire dispongo di giochi molto belli tra cui (The Rocky Horror Show - Exploding fist - e tutti i tipi di olimpiadi).
Cristiano Stasi - Via Shaldone, 21 - Foggia - Tel. 0881/86088 - Anni 14.
● Vendo e/o scambio giochi tutti con turbo tape a prezzo da 1.000 L. in poi come Blumax, Baseball, Koalapianter, Oheon One, Soller, Pole Position, Night Mission, Pitfall 1 e 2, Dig Dug, Quix, SImons Basic, Zaxxon, Hero, Decatton, Booga-Boo ecc. Raccom Massina.
Lazzini Massimiliano - Via Bartolini, 14 - Carrara (CAP 54033) - Anni 15.
● Compro programmi per CBM 64. A prezzi ragionevoli. Tipo (Ghost Busters, Bc Quest, Quo Vadis, Paperino) possibilmente col Turbo.
Francesca - via Lattanzio, 76.
Milano - Tel. 02/573159 - Anni 11.
● Vendo e scambio giochi e utility per C64 come Raid Over Moskov, Beach Head, Missione impossibile, Bruce Lee, Ghostubsters, Decathlon, Zaxxon, Superzaxxon, Donald Duck, mandatemi le vostre liste, io vi invierò le mie, max serietà. (Circa 400 giochi).
Rocco Sarno - Via Avogadro, 1 - 84091 Battipaglia (SA) - Anni 36.
● Vendo programmi e giochi per C 64, in oltre duplicatori di casette, i programmi possono essere Es. Koala Panter (in cassetta) Vadie Boxe (3), Spy Asspy 1 e 2, SUmmer Games 1 e 2. Ecc".
David Barat - Via Galliera Sud 78 - S. Pietroin (BO) - Tel. 051/811949 - Anni 16.
● Cerco i giochi: Impossible Mission - Pit Stop II - Raid Over Moscow - Karatè - Indiana Jones - Pijamarama - Paperino - Spy vs spy - Gremlins - Rocky Horror Show - Shadowfire - Donald Duck - Soft Aid - Way of the escploding fis possibilmente su disco - Disposto a pagare anche i dischetti.
Stefano Soldano - Via Madonna Della Rocca - Sciacca (AG) - Tel. 21220 - Anni 27.
● Compro (su cassetta) Bruce Lee - Karate - Cpy, Hunter Breack Head - Story Bigrr - Mama Lama - Impossible Mission.
Massimo - Via G. Gigante - Napoli - Tel. 21.00.86 - Anni 14.
● Vendo Games C. 64; Bruce Lee - Beach - Head - Pitfall I e II - Bul Derdash I e II - Snoopy - Kung - Fu - Strip Poker - Frogger 3 D - L'Idolo D'oro - One On One - Ghostbusters - Bc I e II - Karate - Raidover Moscow Annuncio smepre valido.
Brenna Matteo - Via Statale per Lecco, 7, Lipomo (Como) - Tel. 031/280016 - Anni 12.
● Vendo moltissimi giochi su disco e cassetta, a prezzi bassi, tra i quali, Alice in Wanderland Exideoland - Baseballe Pyx - Beach Head II - Dallas Quest - Calcio Replay - Stip Poker I II - Pit Stop I II - BC I II - Spy Vs Spy I, II, Rocky Horror Show - Way of esploding first e molti giochi sportivi. Per lista inviare L. 1000

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 11 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **SCAMBIO**

....

....

....

....

Nome.............................. **Indirizzo**..............................

Città.............................. **Telefono**.................. **Anni** ....

DA QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

che saranno rimborsate primo Acquisto o telefonare a...
Oliveira Davide - Via Buozzi, 9 - Cormano (Milano) Tel. 02/6197816.

● Vendo: Raid Over Moscow Ispeed Racers Attacco Aereo, Gurus i Popey e molti altri. Cerco Dragons Lear e molti altri come quello ed inoltre degli Adventure telefonare ore pasti.
Galli Davide - Via G. Piermarini n. 4. Lodi (MI) - Tel. 0371-31406 - Anni 12.

● Vendo cassette nuovissime con 10 magnifici giochi tra cui: Slalom - Trivela - e molti altri al solo prezzo di 10.000 L. per il C = 64.
Alessandro Amato - Via Diaz, 172. Portici (NA) - Tel. 775-48-86 - Anni 11.

● Vendo A.A.A. vendo solo vendo fantastici giochi per C-64 (Donkey Kong, H.E.R.O., Tuono Blu, Bluemax, Crystal Castle, Pole Position, U.F.O.). Si dispone di lista con 200 video Games. Eccezionale! A chi acquista 40 videogiochi il prezzo è di lire 25.000 comprese spece postali e nastro. I programmi sono sprotetti e garantiti contro Load Error. Lista Gratuita. Scrivere solo se interessati a:
Valentina Baio - Casella Postale n. 29, 36016 Thiene (Vi).

● Vendo programmi C 64 giochi utility su cassetta a disco 1.500 titoli circa L. 1000 e programma su cassetta L. 20.000 su disco 1 lato completo L. 30.000 - 2 lati completi.
Fabrizi Leonardo - Via Costanza, 20, Livorno - Tel. 0586-851156 - Anni 14.

● Cerco dizionario italiano - italiano su nastro oppure disco.
Adriano - Via Torrevecchia 665 - Roma - Tel. 6278860 - Anni 28.

● Vendo-scambio programmi su cassetta per CBM 64 tra i quali Hipper sports, summer Games II, Spy Hunter, Karaté, Football, The Hulk, Tennis, Basetball, BMX, Gremlins Washin Ton Dc, Pitstop II, etc - novità settimanali - prezzi stracciati - richiedere lista.
Stefano Corà - Via Valsugana, 17 - Romano Dezz (VI) - Tel. 0424/36437 - Anni 13.

● Cerco drive 1541 per CBM 64. Mandatemi le vostre offerte scrivetemi o telefonatemi. Sono in attesa. Ciao a tutti.
Valentina Baio - Casela Postale, 29 - 36016 Thiene (VI) - Tel. 0445/673.886

● Vendo Alt! Top: F.15 Strike Eagle, Exploding Fist, The Heist, Space Shuttle, Ghostbusters, Winner Games, Strip Poker, Boxing, Shadonfire, Combat Lynx, Hulk, Mission Impossible, Frankie Goes To Hollywood e molti altri a sole lire 1.000 l'uno. Scrivi subito per lista gratguita. Scontissimi e regali se acquisti 30 programmi!!! Scrivi ora a:
Valentina Baio - Casella Postale n. 29. 36016 Thiene (VI).

● Vendo e scambio stupendi giochi per il vostro CBM 64. Tra cui Hypen sports, Frank Bruno, Baxing, Tour de France, Slop Shst, Winten Gomes, Summer Gomes Vecchi vendo tutti a L. 2000.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE

I MAGNIFICI SETTE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 RIMBO	□ □ □
2 WATER BEAT WEAR	□ □ □
3 THE CLIMBER	□ □ □
4 PONGO	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
5 GOLF	□ □ □
6 SAVANA	□ □ □
7 CATCH	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI